

<b>Niveau :</b> Clis (classe entière)	<b>Maquette et plan de l'école</b>	<b>Nombre de séances :</b> Eval diag. + une dizaine de séances + évaluation finale
<b>Discipline :</b> Découverte du monde		

**Compétences du socle commun visées par la séquence :**

**Compétence 3** : - *situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement*

**Compétence 7** : - *se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée*  
- *utiliser un plan*

**Savoirs et savoir-faire mis en œuvre :**

- *Découvrir et commencer à élaborer des représentations simples de l'espace familier : l'école (DM 03)*
- *Découvrir des formes usuelles de représentation de l'espace (DM 08)*
- *Réaliser : des maquettes élémentaires (DM 24)*
- *Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...). (MGEO 01)*

<b>Etapes</b>	<b>Objectif général</b>	<b>Réalisations / Consignes</b>	<b>Remarques</b>
<b>Etapes 1 et 2</b>	<b>Evaluation diagnostique, émergence des représentations initiales</b>	Après la visite de l'école et après quelques semaines de classe : dessiner le plan de l'école	
	<b>Par comparaison des plans réalisés entre eux, repérer les éléments permanents à représenter, les nommer et les compter.</b>  <b>Repérer sur la plans les erreurs de représentation (de face / de dessus...)</b> <b>Faire émerger le besoin de passer par une représentation en 3D pour être en mesure d'avoir une vue de dessus</b>	Liste des lieux de l'école <u>En parallèle</u> : réalisation de la <b>carte heuristique</b> de l'école <u>En parallèle</u> : réalisation du <b>trombinoscope</b> des adultes de l'école	
<b>Etape 3</b>	<b>Analyse du plan d'évacuation</b> <b>Tracé de l'empreinte des bâtiments</b> <b>Représenter les espaces extérieurs</b>	Silhouette des bâtiments en A3, personnaliser les espaces extérieurs	
<b>Etape 4</b>	<b>Découverte du prototype de maquette (réalisé au préalable par l'enseignant)</b> <b>Création d'un lexique commun par des jeux de prise de repère : où est la classe, le bureau ?</b> <b>Situation problème : réaliser la même maquette avec des boites d'allumettes</b>	Par ½ classe, organiser, planifier le travail de mesure, de découpe et d'assemblage	

<b>Etape 5 et 6</b>	<b>Repérage des pièces de l'école : les voir, les nommer, y associer une fonction et les situer les unes par rapport aux autres</b>	<u>Chasse au trésor</u> : aller chercher un trésor dans le lieu indiqué par une photo / un symbole... Réalisation d'un tableau a double entrée sur les lieux de l'école	
<b>Etape 7</b>	<b>Passage au travail sur le plan</b>	Compléter un plan vierge Y placer des photos puis des symboles	
<b>Etape 8</b>	<b>S'approprier le plan et utiliser le vocabulaire topologique : coder l'emplacement d'un objet</b>	Chasse au trésor virtuelle a partir du plan	
<b>Etape 9</b>	<b>Se déplacer grâce au plan</b>	Tracer et coder des parcours fléchés	
<b>Etape 10</b>	<b>Evaluation en situation complexe : organisation d'une chasse au trésor pour les CE1</b>	Placer des trésors, écrire des messages codés	

Evaluation finale :

1-Tracer seul le plan de l'école

2-Le légènder

3-Le compléter en répondant a des consignes orales ou écrites